

FUZIAH KARTINI HASSAN BASRI  
ASIAH SARJI  
ARFAH YUSOF

## Era digital: Cabaran baru kepada karyawan serta pendidik penyiaran dan perfileman di Malaysia

### Pengenalan

Zaman infomedia ini sering dilabel era digital bersempena bentuk teknologi dominan yang memacunya. Walau bagaimanapun perhatian yang diberikan kepada teknologi adalah keterlaluan sehingga isu yang sebenarnya terbenam: teknologi adalah alat semata-mata, lebih penting daripada itu ialah persoalan isi kandungan yang dibawa teknologi, dan bagaimana penggunaannya boleh menambah nilai kepada nilai dan budaya yang dijajanya. Penjajaan ini menjadi lebih hebat kerana ia melibatkan penjualan dan penjajahan budaya dan nilai di serata dunia.

Dalam bidang penyiaran dan perfileman, era digital harus dipandang sebagai peluang yang patut direbuti untuk memaju dan meningkatkan kemampuan kita pula untuk menjaja, menjual dan menjajah budaya, sama ada di peringkat kebangsaan, serantau atau global. Justeru era digital harus dialu-alu oleh karyawan penyiaran dan filem di Malaysia, apatah lagi kita disokong oleh iltizam potilik, penggubalan dasar, serta penyediaan kelengkapan dan suasana. Cabaran utama kepada kita ialah bagaimana kita boleh meraih keuntungan dari segala segi, dengan aplikasi teknologi agar kita juga boleh menjadi pemain global dalam kedua-dua bidang ini sealiran dengan arus globalisasi. Para pendidik pula harus meninjau semula sumbangan pendidikan dan latihan ke arah ini. Apa yang jelas ialah kita perlu menjadi pengusul era digital dan bukan penentangannya.

Dalam hal ini, pendidik dan pelatih, dengan bantuan dan sokongan daripada warga penyiaran dan filem, digesa memikirkan kurikulum yang sesuai dan wajar demi memanfaatkan teknologi untuk industri penyiaran dan perfileman tanah air, tanpa mengorbankan nilai dan budaya indigen.

Penglibatan dalam aktiviti inovasi dan pembangunan teknologi penyiaran dan filem adalah sangat strategik kepada budaya, industri, politik dan ekonomi satu-satu bangsa yang bertamadun. Penggunaan dan pengambilan produk budaya, teknologi dan sains melalui penyiaran dan filem yang diresapkan melalui budaya lain adalah alat pengukur yang strategik dan berterusan terhadap maju mundurnya satu-satu tamadun. Justeru keterlibatan yang tinggi satu-satu bangsa dalam penguasaan kandungan yang berbudaya dan berhemah tinggi melalui penyiaran dan filem adalah jihad untuk mengekalkan peradaban dan penghormatan bangsanya. Sehubungan ini, dua kelompok penting yakni para karyawan dan para pendidik dalam bidang-bidang penyiaran dan perfileman pasti terundang untuk memainkan peranan.

Karyawan penyiaran dan perfileman merupakan golongan di atas dan di bawah garisan (*above the line and below the line*) dalam penghasilan rancangan atau penerbitan yang merangkumi semua kumpulan pengeluaran dan pekerja penerbitan. Hasil karya penyiaran dan filem terbentuk dari kesepakatan minda, kreativiti dan kemahiran yang bersumber dari kepakaran yang bersifat khusus dari setiap peringkat kumpulan penerbitan. Oleh itu setiap peringkat kumpulan ini bertanggungjawab terhadap setiap perkara yang disiarkan serta ditayangkan kepada khalayak masing-masing.

Para pendidik pula merujuk kepada golongan pemikir dan perancang kurikulum di pusat-pusat pengajian tinggi, swasta atau awam, yang sekaligus melaksana apa yang difikir dan dirancang melalui program latihan dan pengajaran. Di atas bahu mereka inilah terletaknya tanggung jawab menggerak dan mencerna idea-idea baru sejajar dengan perkembangan masa di kalangan para pelajar. Para pelajar ini pula bakal mengisi dan menggerak dunia industri yang semakin mencabar. Pendidikan seharusnya memampukan golongan ini menyahut cabaran industri.

Era digital adalah tempoh masa dan persekitaran manusia menggunakan teknologi baru sebagai landasan atau alat bagi mempercepatkan proses berfikir, membuat keputusan dan bertindak balas terhadap manusia dan kehidupannya. Era ini dihadapkan kepada masyarakat di suku terakhir abad ke-20 sebagai realiti dan cabaran yang boleh membantu karyawan serta pendidik penyiaran

dan perfileman dalam usaha-usaha pengajaran dan kerja-kerja kreatif mereka. Sesungguhnya era digital adalah satu peluang baru kepada karyawan dan pendidik untuk mengubah sejarah dan senario penyiaran dan perfileman tanah air.

### **Pendigitalan: satu peluang baru**

Arus globalisasi bergerak hebat dengan pendigitalan data yang dipermudahkan oleh teknik penswisan baru dan optik fiber. Ini menyalurkan banyak dan pelbagai maklumat serta bahan dengan pantas ke mana-mana sahaja yang tersambung (*connected*). Belum pernah dalam sejarah pengalaman manusia peluang sebesar ini disediakan untuk manusia berinteraksi dan mencari ilmu. Perkakasnya sudah tersedia. Cabaran besar kepada manusia yang berupaya dengan teknologi baru ini ialah bagaimana menggunakannya dengan bijak dan waras.

Inovasi pendigitalan melahirkan banyak inovasi yang berpotensi besar untuk membantu perkembangan penyiaran dan filem. Evolusi ini secara konstan telah mengubah lanskap media dari masa ke masa. Perkembangan ini dipanggil mediamorfosis (Fidler, 1997), yakni evolusi teknologikal media komunikasi yang memungkinkan penjelmaan banyak media baru untuk ditambah kepada media yang sedia ada. Media lama dan baru tidak lagi menjalankan fungsi masing-masing secara berasingan, tetapi secara saling bergantung dan serentak. Media baru ini merupakan kombinasi teks, grafik, audio dan video dengan menggunakan teknologi komputer bagi mencipta produk, contohnya Web TV dan Internet Radio. Lazimnya media baru adalah bercorak multimedia, yakni media yang merangkumkan teks, grafik, bunyi dan video (Biagi, 1999). Contoh yang paling mudah dan nyata ialah permainan video yang boleh digunakan di set televisyen.

Kesemua yang melibatkan teknologi baru pengkomputeran mempengaruhi secara langsung industri penyiaran dan perfileman. Misalnya kalau dahulu radio didengari melalui frekuensi, kini radio boleh dipasang secara *online* dengan hanya memerlukan *audio streaming*. Begitu juga dengan televisyen yang hanya memerlukan perisian komputer sehingga sesiapa sahaja boleh membuat dan melaksanakan stesenya sendiri tanpa melibatkan kos besar.

*Internet Radio, Internet TV, Web Radio, Web TV, Digital Radio, Digital TV, Interactive Radio, Interactive TV, dan On-demand Video Services* adalah di antara nama-nama yang digunakan untuk media baru kini. Teknologi pendigitalan jua memungkinkan penerbit-



penerbit filem untuk menghantar terus produk mereka ke pawagam, tanpa melalui proses mahal mencetak salinan dan mengedarnya ke merata tempat. Penghantaran filem secara elektronik ini boleh menjimatkan kos pengedaran. Prosesnya bermula dengan pemampatan bahan secara digital, justeru pengurangan ruang berlaku di atas saluran, dan membolehkan lebih banyak bahan dihantar di atas signal yang sama, seterusnya disalur melalui rangkaian telekomunikasi optik fiber ke alat penerima yang dipasang di pawagam. Teknologi yang sama membolehkan pelanggan menerima akses kepada apa sahaja rancangan atau persembahan melalui sistem kabel atau sistem satelit penyiaran terus.

Teknologi pendigitalan ini telahpun menguntungkan syarikat-syarikat media gergasi yang semakin menular dengan penggabungan beberapa syarikat besar (contoh Time-Warner, dan CBS-QVC). Pendigitalan membolehkan penyiaran *multiple channels*, dan ini pula mempertingkatkan keupayaan segmentasi khalayak, justeru memperhebatkan *niche marketing* yang terbukti lebih menguntungkan. Sesungguhnya pendigitalan ialah suatu peluang baru yang mungkin memerlukan pelaburan awal yang besar, namun dalam jangka masa panjang ia akan menguntungkan. Mungkinkah warga penyiaran dan perfileman tempatan boleh melihat dan merebut peluang yang sama sekiranya berlaku penggabungan atau perkongsian pintar di antara syarikat telekomunikasi, syarikat perkakasan dan perisian komputer, syarikat penyiaran dan pembikin filem, serta pihak-pihak yang berkarya dan mencipta isi kandungan?

Kewujudan lanskap media baru akibat proses mediamorfosis ini sememangnya satu peluang. Di Malaysia, warga penyiaran dan filem tidak boleh ketinggalan dan lari dari kenyataan untuk tidak turut serta dalam era digital ini. Semakin pantas teknologi berkembang, maka semakin jauhlah jua kita tertinggal di belakang jika kita tidak memilih untuk bergerak seiringan dalam arus ini. Ini sejajar dengan hasrat pemimpin dan pemerintah negara yang tidak putus-putus memberi sokongan untuk industri penyiaran dan filem tempatan mengukir hala dan arah dalam lanskap media baru ini. Sarjana-sarjana futuris seperti Rhinegold, Toffler, Naisbitt, dan Negroponte turut menjelaskan betapa teknologi baru ini berpotensi untuk membawa keuntungan hanya kepada mereka yang sedar dan sedia untuk mengeksploitasikannya.

Kelahiran *E-Village* telah menimbulkan pelbagai reaksi daripada pihak-pihak yang berkenaan. Sebenarnya terdapat banyak ketaksan mengenai *E-Village*, terutama di kalangan warga

penyiaran dan perfileman. Apakah sebenarnya *E-Village* dan bagaimanakah kita boleh memanfaatkannya?

*E-Village* ialah pusat hiburan berkonsepkan teknologi tinggi ala Hollywood. Ia merupakan satu projek yang mempunyai beberapa komponen seperti studio maya, pentas bunyi, taman tema, hotel dan resort-eko. Studio maya ini merupakan yang pertama dibina di Malaysia dan telah dirasmikan pada 8 September 2000. *E-Village* dibina seiring dengan perkembangan Koridor Raya Multimedia (MSC) dan diselaraskan oleh *Multimedia Development Corporation* (MDC). Secara teorinya, *E-Village* dibina untuk menjadi pusat TV dan filem di Asia yang membekalkan kandungan kreatif dan perkhidmatan pasca penerbitan untuk dimanfaatkan oleh warga tempatan dan juga warga antarabangsa. Kebimbangan warga tempatan terhadap *E-Village* mungkin berpunca dari banyak asas, antaranya kurang maklumat, kurang akses dan kurang ilmu. Dari desas-desus yang didengar, faktor kos dan wang serta pengurusan juga merupakan punca utama. Namun begitu, *E-Village* harus dilihat sebagai satu peluang dan satu cabaran yang perlu disahut, walaupun dari segi ekonomi-politikanya, banyak persoalan yang besar harus dijawab dan dirunding bersama oleh kumpulan-kumpulan yang berkenaan. Amatlah malang dan sayangnya projek yang menjanjikan seribu impian ini menjadi kubur tanpa nisan.

### Cabaran

Ternyata era digital, melalui pergabungan pelbagai teknologi, telah merubah lanskap media sehingga memungkinkan pelbagai ciptaan dan rekaan sebagai bahan media. Sektor penyiaran dan filem kini memasuki satu bentuk hubungan baru antara pembikin, seniman, khalayak dan rakan kongsi lain seperti pembekal teknologi dalam membentuk penerbitan, terutama isi kandungan. Era digital bukan sahaja membuka peluang baru dalam industri penyiaran dan filem untuk diceburi karyawan, tetapi jua cabaran-cabaran baru untuk menyesuaikan diri dalam melaksanakan strategi untuk "*survive and thrive*" dalam environmen baru ini.

Jalan kita ke hadapan dipenuhi dengan cabaran-cabaran besar yang perlu diberikan perhatian penuh sedar dan bersungguh-sungguh. Bukan senang untuk kita mengubah cara dan amalan yang sedia ada, namun zaman semakin berubah dan masa tidak akan menunggu kita. Seiring dengan *political will* positif yang mewarnai suasana mediamorfosis di negara kita dengan adanya dasar, kelengkapan, infrastruktur, bantuan kewangan, serta sumberdaya

kreatif yang menyokong, warga penyiaran dan perfileman boleh mengikuti jalan ini dengan lebih senang dan mudah. Persoalan yang timbul ialah sejauh mana kita sanggup dan berupaya melalui jalan ini serta dengan penuh rela menangani segala rintangan yang mendatang. Sesungguhnya rintangan-rintangan ini bukannya masalah, tetapi adalah cabaran yang menguji ketahanan kita dalam era digital di arus globalisasi ini.

Cabaran pertama yang kita hadapi ialah mempertingkatkan keinginan untuk mencari pengetahuan dan mengungkap pemahaman tentang teknologi baru ini. Segala-gala yang baru memanglah menakjubkan. Kekadang kita menjadi *techno-struck*, yakni asyik dan ghairah memerhatikan sehingga kita terlupa akan sifatnya yang hakiki, lantaran terpukau dengan produknya. Kekadang pula ada juga di antara kita yang mengalami *techno-phobia*, yakni takut dan segan akannya sehingga dengan pantas kita menepisnya ke tepi, lantaran menolak teknologi dari kehidupan kita. Kedua-dua golongan ini sebenarnya terperangkap dan sekiranya mereka gagal melepaskan diri dari perangkap ini, semua pihak akan kerugian. Justeru warga penyiaran dan perfileman tidak harus terperangkap sama, tetapi sebaliknya kita perlu meraikan teknologi dan sanggup mencipta budaya cintakan teknologi, mahu belajar teknologi, dan mahu mengaplikasikannya dalam kegiatan masing-masing.

Cabaran kedua ialah mempertingkatkan kemahiran dan aplikasi teknologi baru dalam penerbitan-penerbitan yang dihasilkan. Kepantasan arus globalisasi menuju ke arah kita digerak dengan hebat oleh teknologi. Dalam mengharungi arus ini, kita tidak boleh menjadi pengikut pasif atau penonton yang gamam. Seandainya kita menyambut globalisasi dan teknologi dari jauh secara pasif, teknologi akan menguasai kehidupan kita dan kita akan tenggelam dalam kederasan arusnya. Oleh kerana teknologi itu sendiri mencerminkan tahap keintelektualan, kreativiti, dan ketinggian budaya sesuatu bangsa, maka kekaguman atau ketakutan kita terhadap teknologi lama kelamaan akan menguburkan budaya dan bangsa kita. Akhirnya kita akan menjadi mangsa globalisasi.

Pengaplikasian teknologi baru dalam penerbitan rancangan dan filem sebenarnya mempunyai faedah bandingan yang tersendiri. Kekreatifan menggunakan teknologi boleh menjimatkan belanja berbanding penerbitan secara mod konvensional. Misalnya, penggunaan efek dan pencantuman latar adalah lebih mudah dan murah berbanding mencari lokasi dan membuat penggambaran di lokasi (itupun jika ada yang benar-benar sesuai). Tambahan pula aplikasi teknologi tidak membataskan kreativiti karyawan — lihat



sahaja karya-karya besar Hollywood yang berasaskan teknologi tinggi, umpamanya *Forest Gump* boleh mempertemukan insan dari dua zaman, *The Perfect Storm* mencipta malapetaka hebat melangkaui imaginasi, siri-siri *Star Wars* membawa kita menjelajah angkasa lepas, siri-siri *Jurassic Park* menghidupkan makhluk yang telah pupus, dan trilogi *Lord of the Rings* membawa kita meneroka alam dan makhluk yang selama ini hanya wujud di halaman buku.

Lantaran itu, untuk menyahut kedua-dua cabaran yang saling berkait ini, warga penyiaran dan perfileman perlu merasa berdaya untuk mengambil langkah-langkah positif untuk turut serta secara aktif dalam meneroka dan mempelajari ilmu-ilmu yang berkenaan. Hanya apabila kita mengerti selok-belok, seni, dan sains pelbagai wajah teknologi baru ini, maka bolehlah kita mengaplikasikannya, dari segi kuantiti dan kualiti, ke dalam pengkaryaan, penerbitan dan penghasilan produk kita. Oleh itu, cabaran awal kepada kita semua ialah mengambil inisiatif untuk memperlengkapkan diri dengan ilmu baru ini melalui kehadiran dan pendaftaran dalam kursus-kursus formal atau tidak formal yang berkenaan, membaca tentangnya, mencari maklumat, dan melibatkan diri sedikit demi sedikit dalam penggunaannya untuk kehidupan kita seharian di samping dalam pengkaryaan kita. Masanya sudah sampai untuk kita mencipta hala baru dan mengubah cara kita berfikir tentang teknologi. Kita tidak boleh lagi menjadi golongan yang *techno-stricken*, bukan juga *techno-phobic*, tetapi kita perlu menjadi *techno-savvy*.

Cabaran ketiga dalam era digital ini ialah melipatgandakan usaha untuk mewujudkan dan menggiatkan jaringan secara *online* di kalangan sesiapa sahaja yang mempunyai minat dan kepentingan dalam bidang penyiaran dan perfileman ini. Golongan-golongan ini merangkumi pengusaha, karyawan, seniman, peminat, khalayak, pengkritik, badan-badan berkepentingan khas dan NGOs, sama ada di dalam atau di luar negara. Dewasa ini sudah banyak jaringan *online* dibentuk dan kajian-kajian menunjukkan komuniti maya (*virtual community*) seperti ini memang banyak faedahnya. Ia menjadi suara atau *voice* untuk memperjuangkan sesuatu yang menjadi minat atau kepentingan komuniti ini. Di samping itu, ia juga boleh menjadi pengumpul maklum balas bagi jaringan. Maklum balas adalah penting kerana ia adalah input untuk jaringan membuat tindakan seterusnya. Tambahan pula, jaringan *online* juga boleh bertindak sebagai wahana untuk berbicara, berinteraksi dan bermesyuarah di kalangan ahli. Warga penyiaran dan filem pasti mendapat banyak keuntungan melalui pewujudan jaringan *online* seperti ini.

Cabaran keempat ialah mempertingkatkan penggunaan Internet untuk usaha mencari dan menyebarkan maklumat. Usaha pengkaryaan pastinya memerlukan banyak penyelidikan agar logik dan rasional produk dapat dipertahankan. Umpamanya si penulis skrip boleh melayari Internet untuk mencari pengetahuan tentang sesuatu penyakit yang ingin dimuatkan dalam penceritaan, yakni apakah simptomnya dan bagaimanakah cara yang lazim untuk merawatnya. Maka si pengarahpun akan mendapat idea bagaimana ia harus mengarah dan si pelakon boleh melakonkan dengan yakin. Dengan pengetahuan yang diperolehi hasil penyelidikan melalui Internet ini, maka tidaklah semua penyakit digayakan oleh pelakon dengan simptom batuk dan muka pucat. Nah, tentu sekali sesuatu karya itu akan menjadi lebih bermutu dan profesional dengan pengetahuan yang diperolehi.

Selain itu, Internet juga boleh dijadikan wahana untuk publisiti, promosi dan pemasaran sesuatu karya atau produk. Laman web boleh dibina dan publisiti boleh dihebah ke serata dunia. Menyedari persaingan dan kekuatan ekonomi yang boleh dijangkau, warga penyiaran dan perfileman tempatan patut turut sama menceburi ekonomi Internet yang bukan sahaja terhad di ruang tempatan malah secara global. Potensi mengembangkan perniagaan secara *online* ini memang ada kerana pertambahan pengguna Internet di Malaysia semakin meningkat setiap tahun. Begitu juga dengan perkembangan pembekal khidmat talian Internet atau ISP yang amat menggalakkan di Malaysia.

Cabaran kelima yang kita hadapi di era digital ini ialah merancang lebih banyak usahasama ataupun perkongsian pintar supaya dapat berkongsi modal, idea, perkakasan, perisian dan pengalaman. Pelaburan awal dalam teknologi tinggi memanglah tinggi kerana kos kelengkapan infrastrukturnya adalah tinggi. Begitu juga dengan kos latihan untuk kepakaran dan sumber manusianya. Oleh kerana itu, usahasama dan perkongsian pintar adalah satu alternatif yang perlu diberikan perhatian di era digital ini. Tambahan pula perkongsian pintar juga melibatkan gabungan tenaga dan kepakaran yang kemungkinan besar dapat mencetuskan pelbagai idea bernas dan mencungkil pelbagai daya kreatif. Seperti kata pepatah Melayu ibarat lidi seberkas berbanding dengan lidi sebatang. Dalam hal ini, warga penyiaran dan perfileman tanah air tidak akan mengalami masalah kerana ia biasa berlaku walaupun tidak seekstensif atau seintensif yang diperlukan dalam era digital ini. Perkongsian ini tentu sekali melibatkan pelbagai pihak yang



berkemampuan dalam teknologi tinggi dari segi perkakasan dan perisian dan bukan hanya terbatas kepada rakan-rakan sebidang.

Cabaran keenam ialah keperluan kita untuk memikirkan pendekatan baru dalam mengurus dan melaksanakan pengurusan penerbitan yang lebih *cost effective*. Oleh kerana penerbitan yang menggunakan teknologi tinggi memerlukan pelaburan awal yang tinggi, maka suatu bentuk pakatan penerbitan perlu difikirkan. Mungkinkah ia boleh mengambil bentuk pakatan ala Keris Motion, ataupun kembali ke zaman sistem studio yang pernah menyaksikan kegemilangan sinema Melayu? Mungkin juga ia boleh beroperasi seperti *E-Village*, ataupun mungkin wujud sebagai pakatan maya? Walau apa cara sekalipun diwujudkan sistem atau *modus operandi* untuk mengurus penerbitan, era digital memang menggalakkan pakatan atau pergabungan tenaga dan sumber.

Seterusnya cabaran ketujuh ialah merancang strategi yang lebih bersepadu supaya warga penyiaran dan perfileman dapat mengungkap semula matlamat perjuangan masing-masing sejajar dengan hasrat negara untuk menjadikan produk penyiaran dan filem sebagai komoditi eksport. Strategi ini mungkin bercorak aktivistik dan/atau ekonomik. Untuk memanfaatkan era digital, warga penyiaran dan filem perlu bersatu dengan menggunakan satu suara yang konsisten dan kuat bagi memajukan produk masing-masing. Kita boleh menjadi aktivis dan bermuafakat untuk menuntut pelbagai kemudahan, peruntukan dan hak yang dapat membantu kegiatan kita. Misalnya kita boleh bersatu membanteras cetak rompak (wajah gelap teknologi atau penyalahgunaan teknologi) dan menggesa khalayak atau pengguna media bergerak sehaluan dengan kita. Cetak rompak ialah isu serius yang harus ditangani kerana ia merompak kita dari memusingkan keuntungan untuk menjadi modal kepada produk berikutnya. Aktivisme yang bersepadu adalah lebih kukuh dan kuat berbanding dengan gerakan berasingan atau *fragmented*. Muafakat membawa berkat — itulah bidalan Melayu yang boleh dijadikan panduan di sini.

Sehubungan itu, kita harus memandang serius hasrat negara untuk melihat warga penyiaran dan perfileman Malaysia menghasilkan produk yang setanding dengan penerbitan-penerbitan luar atau yang sering disebut bertaraf dunia. Barangkali inilah pengungkapan semula matlamat warga penyiaran dan filem di Malaysia — membina *national cinema* yang bermutu *world class*. Produk Hollywood memang telah lama menawan dunia sehinggakan mutunya menjadi kayu pengukur di serata dunia. Dewasa ini kita melihat pula betapa Bollywood dan Hong Kong memperoleh taraf

global. Mungkinkah era digital menyaksikan produk Bollywood ke tahap itu? Ini bukanlah suatu mimpi di siang hari, tetapi boleh menjadi realiti kerana kita memang mempunyai potensi dari segi sumberdaya kreatif yang ada di sini. Pakar-pakar teknologi boleh memainkan peranan di sini untuk memperkayakan lagi kreativiti yang sedia ada dan mempertingkatkan profesionalisme dalam kedua-dua bidang ini. Justeru iltizam kental dan bersepadu amat diperlukan di sini.

Seperkara lagi yang penting dalam hal ini ialah peranan penyaring media — pengkritik, pengulas, pembentuk pendapat dan *sneak previewers* (Hedetoft dlm. Hjort & Mackenzie, 2000). Sering kali golongan ini bijak dan tajam membentuk dan memanipulasi orang ramai untuk menonton, meminati atau membenci sesuatu produk penerbitan. Untuk menglobalkan produk Malaysia, kita juga amat memerlukan penyaring ini di peringkat global. Di era digital ini, Internet boleh menjadi arena yang berguna ke arah ini. Apa yang perlu diperhebatkan sekarang ialah adanya golongan yang boleh memainkan peranan ini dengan berkesan. Jadi era digital ini mesti dijadikan peluang untuk kita pula menjaja, menjual dan menjajah budaya kerana selama ini kita telah dijaja, dijual dan dijajah dengan produk budaya luar.

### **Implikasi kepada pendidikan dan latihan**

Penyiaran dan filem adalah di antara bidang media yang telah melalui proses perubahan teknologi dan budaya yang drastik, paling dinamik dan paling pantas di sepanjang abad ke 20. Pengenalan teknologi baru komunikasi di suku abad ke 20 telah memecutkan lagi kederasan pembangunan bidang ini, sama ada melalui proses simbiosis mahupun konvergensi (Dominick, 2002). Apabila komputer telah diterima masuk sebagai satu saluran dalam takrif media massa, maka sekali gus ia merubah sambil memperluaskan kuku kuasanya terhadap manusia sejagat (Dominick, 2002; Hukill, 1994; A. Samad Ismail, 1994).

Proses pembangunan yang sedemikian rupa berlaku serentak dengan pembangunan aktiviti pendidikan dan inovasi. Salah satu unsur utama pendidikan dan inovasi tersebut adalah teknologi. Ternyata wujud tindak balas positif di antara pendidikan dan inovasi terhadap teknologi dan pengamalannya sama ada di peringkat korporat mahupun individu, terutama dalam bidang komunikasi (Syed Arabi Idid, 1994). Adakah bentuk pembangunan yang begini berlaku di Malaysia?

Sekiranya dilihat dari segi sistem, Malaysia menyokong aspirasi pembangunan penyiaran dan filem. Selepas tahun-tahun 1980-an, ketara berlakunya perubahan sikap kerajaan terhadap pembangunan komunikasi. Perubahan itu terpancar dalam kesediaan kerajaan untuk meneliti dan menggubal dasar baru yang berkaitan dengan komunikasi, termasuk dari segi undang-undang dan akta. Hasil dari perubahan ini, maka berlakulah usaha untuk menggubal dasar komunikasi negara, dasar filem negara, dasar telekomunikasi negara, dan dasar penswastaan negara. Di samping itu, terbentuklah akta-akta baru yang memberi sokongan perundangan kepada bidang penyiaran dan bidang perfileman seperti akta telekomunikasi dan akta penyiaran. Sejajar dengan ini, tertubuhlah institusi-institusi yang membantu mempercekapkan pelaksanaan pembangunan bidang komunikasi, terutama penyiaran dan filem seperti FINAS. Perkembangan ini juga memperlihatkan kemajuan komunikasi dalam sektor pendidikan tinggi. Senario ini menggalakkan kewujudan pengajian komunikasi (merangkumi filem dan penyiaran) di peringkat diploma, sarjana muda dan pasca siswazah, sama ada bersifat formal dan tidak formal.

Pendidikan komunikasi di IPT di Malaysia bermula pada tahun 1972 di Institut Teknologi MARA (kini UiTM), diikuti oleh Universiti Sains Malaysia (USM), dan dua tahun kemudian di Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM). Menurut Syed Arabi Idid (1994), para ilmuan dan pengamal komunikasi, termasuk pengamal filem dan penyiaran, di Malaysia, bertuah berbanding dengan rakan-rakan mereka di Barat kerana bidang ini diterimapakai terus oleh sistem pendidikan di negara ini serentak dengan pembangunan yang berlaku dalam industri-industri tersebut.

Sejak tempoh tersebut, hampir setiap universiti dan kolej yang ditubuhkan, sama ada awam atau swasta, memasukkan pengajian komunikasi sebagai salah satu cabang ilmu yang ditawarkan. Dari segi menyediakan landasan pendidikan penyiaran dan filem, institusi-institusi ini mampu melakukannya. Secara umumnya, kerajaan juga bersikap positif dalam membiayai rakyat untuk melanjutkan pelajaran dalam bidang ini di luar negara melalui IPT, kolej, MARA, FINAS dan jabatan-jabatan kerajaan yang lain. Peringkat pendidikan yang dicapai juga pelbagai, dari peringkat sijil sehinggalah ke peringkat ijazah lanjutan. Ketangkasan sektor pendidikan menyediakan tenaga pemikir dan penggerak industri penyiaran dan filem ini memudahkan sistem itu sendiri mengadaptasikan diri dengan perubahan teknologi baru komunikasi.



Namun demikian, oleh kerana kemajuan pengamalan teknologi baru dalam penyiaran dan filem itu terlalu pantas sedangkan penyertaan ahli-ahli masyarakat dalam proses pembangunan itu perlahan, maka berlakulah ketempangan dalam usaha menyegerakan pembangunan industri penyiaran dan filem di negara ini. Ketempangan ini merangkumi aspek latihan dan pendidikan. Jumlah pengamal yang meneruskan pelajaran dalam bidang yang berkaitan dengan filem dan penyiaran masih berkurangan. Walau bagaimanapun, kita bersyukur kerana jumlah individu yang terlibat secara tidak langsung dengan industri ini seperti penulisan skrip, kaedah menggunakan kamera, penyuntingan dan sebagainya yang disediakan dari semasa ke semasa oleh FINAS dan beberapa badan lain terus berlaku dan semakin meningkat. Kita juga menyaksikan beberapa orang pengamal yang didedahkan kepada pendidikan formal dalam bidang-bidang ini menunjukkan kemajuan serta kejayaan di peringkat tempatan dan antarabangsa.

Pembangunan pendidikan penyiaran di IPT sangatlah menggalakkan. Hampir setiap universiti yang menawarkan program penyiaran dan filem mempunyai kemudahan peralatan pengajaran yang lengkap dan terkini, termasuklah institusi yang baru memperkenalkan pengajian ini seperti di Universiti Putra Malaysia, Universiti Malaya, Universiti Utara Malaysia, Kolej Universiti Islam Malaysia, IKRAM Institute of Technology, Universiti Multimedia dan banyak lagi. Sungguhpun demikian, bilangan ini masih tidak memadai untuk menyaingi perkembangan teknologinya yang pesat. Ini berlaku kerana kita masih kekurangan tenaga pengajar terlatih, berpengalaman dan berilmu. Sebenarnya ini boleh diatasi sekiranya warga penglibat filem yang telah berpengalaman dan mempunyai syarat-syarat pendidikan yang cukup dipelawa untuk membantu pendidikan di institusi-institusi pengajian ini. Apabila berlaku pembangunan pesat media baru ini maka tuntutan tenaga pendidik yang terlatih dalam bidang ini lebih ketara diperlukan.

Di negara kita, walaupun banyak IPTA dan IPTS menawarkan program pendidikan yang berkaitan dengan perfileman dan penyiaran, sikap yang dikesan di kalangan pemutus-pemutus dasar di IPT, terutama IPTA, ialah pandangan enteng dan remeh terhadap bidang penyiaran dan filem. Mereka sering menganggap bidang-bidang ini sebagai teknikal dan patut diajar di peringkat politeknik sahaja. Malangnya kejahilan mereka ini menyebabkan ilmu penyiaran dan filem tidak mendapat pengiktirafan yang sewajarnya di IPT. Sejajar dengan era digital dan era komunikasi, sudah sampai masanya kedua-dua bidang ini mesti mendapat pengiktirafan tinggi

di IPT. Sekurang-kurangnya dua atau tiga IPTA di Malaysia mesti menyediakan kurikulum yang *proper*, yakni lengkap dan wajar, dalam bidang penyiaran dan perfileman. Dengan ini peruntukan belanjawan untuk perkakasan dan perisian serta untuk latihan kepakaran dan pengkhususan perlu disediakan.

Di samping itu juga, kurikulum media baru mesti ditawarkan di semua IPTA kerana era digital ini juga ialah era komunikasi (Lull, 2001). Apa yang dimaksudkan di sini ialah teknologi bukanlah alat saluran maklumat semata-mata, tetapi ia juga adalah suatu bentuk budaya yang berupaya menkonstruksi dan menkonstruksi-semula budaya. Ini bermakna semua pihak harus sedar bahawa bersembunyi di belakang teknologi ialah isu yang lebih besar dan lebih penting, yakni persoalan isi kandungan. Apakah yang akan disiarkan di televisyen dan ditayang di pawagam? Siapakah yang akan menulis dan menerbitnya? Apakah impak hasil media baru ini kepada orang ramai?

Kesemua ini adalah isu etika dan moral yang menghantui zaman infomedia ini. Mereka yang berkecimpung dalam bidang ini perlu disemai dengan nilai-nilai moral, etika dan profesionalisme yang tinggi; jika tidak pelbagai *trash* akan menjadi bahan media, apatah lagi media baru yang mampu memanipulasikan data dengan mudah. Hakikatnya ialah warga penyiaran dan filem memainkan tugas *the moral guardian of society* kerana sifat *ubiquity* media itu sendiri. Di zaman infomedia atau era digital ini sesiapa sahaja boleh menjadi tukang sebar maklumat, maka oleh kerana itu semua orang harus didedahkan dengan kurikulum media baru agar mereka lebih bersedia menangani pelbagai ragam dan macam informasi yang disebarkan. Ringkasnya, kita harus mendidik masyarakat untuk menjadi penyiar, pembikin filem, dan pengguna media yang bertanggung jawab dan peka kepada obligasi sosial masing-masing.

Selain itu, sektor pendidikan juga harus mereka satu sistem yang memudahkan pengamal yang ada kini untuk melanjutkan pelajaran atau memberi peluang kepada mereka untuk membuat ijazah kedua. Faktor ini penting kerana pengamal-pengamal yang sedia ada perlu diberi kesempatan untuk *keep pace* dengan ilmu dan teknologi baru yang berkepentingan untuk kerjaya mereka. Cara ini juga boleh mempertingkatkan tahap profesionalisme mereka dalam bidang yang diceburi.

Di peringkat institusi-institusi latihan yang lain pula, mereka perlu meneruskan aktiviti latihan yang sedia ada dengan menambahkan kursus dalam media baru. Perkakasan dan perisian teknologi terkini juga perlu ada di institusi-institusi ini. Di samping

memperhebatkan kurikulum teknologi baru yang bersifat *hands-on*, mereka juga perlu menawarkan kursus-kursus yang membincangkan teknologi sebagai produk dan pencetus budaya. Ternyata penekanan perlu diberikan kepada aspek moral dan etika, serta isu-isu sosio-budaya yang menyelubungi teknologi. Tanggung jawab karyawan terhadap industri isi kandungan media amatlah mustahak diberikan perhatian.

### Kesimpulan

Era digital merupakan era yang penuh *excitement* kepada umat manusia. Kepada warga penyiaran dan filem, ia membuka peluang-peluang baru yang memerlukan tindakan-tindakan baru. Dalam ketika ini, semua warga sudah tahu dan sedar tentang kemampuan teknologi untuk membawa produk kita ke tahap yang lebih tinggi. Lebih penting daripada itu, ia menyedarkan lagi betapa besar impak produk penyiaran dan filem terhadap budaya dan tamadun sesuatu bangsa.

Seiring dengan arus globalisasi, kita harus meraikan teknologi dan di waktu yang sama menerimanya dengan penuh insaf dan sedar bahawa ia boleh dimanfaatkan atau disalahgunakan. Sebagai umat yang bertanggung jawab, kita perlu menggunakan teknologi ke arah kebaikan dan kebajikan masyarakat. Kita juga perlu menjadi peserta aktif era digital dan menyimpan hasrat untuk menjadi pemain global. Teknologinya sudah ada, terpulanglah kepada kita untuk merebut peluang ini. Bak kata pepatah, dayung sudah di tangan, perahu sudah di air — ke manakah hala yang ingin ditujui? Tepuklah dada dan tanya selera.

Selama ini kita telah banyak terdedah dengan produk budaya dari luar. Orang-orang luar ini telah lama menjaja, menjual dan menjajah kita dengan hasil mereka. Kita telah banyak belajar daripadanya dan kita telah banyak merasakan kesannya. Oleh kerana itu, tiada sebab lagi untuk kita tidak mengguna taktik dan strategi yang sama untuk turut menjaja dan menjual produk kita kepada mereka pula. Lama kelamaan kita juga boleh menjadi bangsa yang menjajah mereka melalui produk filem dan penyiaran yang bermutu tinggi dan canggih penerbitannya. Mungkin ini adalah suatu mimpi besar, tetapi kebanyakan tamadun besar bermula dengan mimpi besar. Sehubungan ini, pengetahuan dan kepakaran dalam tekonologi baru boleh merealisasikan mimpi ini.



- A.Samad Ismail. 1994. The changing media environment: Implications for communication education and training. Ucap utama di Seminar on Media Education and the Needs of the Media. AMIC, Kuala Lumpur.
- Biagi, S. 1999. *Media impact: An introduction to mass media*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Dominick, J.R. 2002. *The dynamics of mass media: Media in the digital age*. 7<sup>th</sup> Ed. New York: McGraw-Hill.
- Fidler, R. 1997. *Mediamorphosis: Understanding new media*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- FINAS. 1998 – 1999. Laporan Tahunan Perbadanan Kemajuan Filem Nasional, Malaysia.
- Hjort M. & S. Mackenzie. 2000. *Cinema and nation*. New York: Routledge.
- Hukill, M. 1994. Communication education in Singapore: Responding to media needs. Kertas kerja dibentangkan di Seminar on Media Education and the Needs of the Media. AMIC, Kuala Lumpur.
- Syed Arabi Idid. 1994. I teach what? You want what? Matching the training needs of media and media-related industries and needs of academe. Kertas kerja dibentangkan di Seminar on Media Education and the Needs of the Media. AMIC, Kuala Lumpur.